

This is a pre-print/AAM version, uploaded for non-commercial research and education use. It incorporates referee's comments but changes resulting from the publishing process, such as copyediting, structural formatting, may not be reflected in this document. It is not the definitive, published version of record and therefore has different page numbers.

A definitive version was subsequently published in Carriedo, L. and D. Picazo, eds. *Entre escritura e imagen: lecturas de narrativa contemporánea*. Berna: Peter Lang, 2014. <https://www.peterlang.com/view/product/61532?format=PBK>.”

Imagen e interacción narrativa en los nuevos medios

Los videojuegos narrativos y *Heavy Rain*

Carmen MÉNDEZ GARCÍA

Departamento de Filología Inglesa II, Universidad Complutense de Madrid

cmmendez@filol.ucm.es

RESUMEN: Este artículo analiza cómo los llamados “videojuegos “narrativos” intentan, basándose en la lectura y el cine, aproximar llevar más allá la experiencia del jugador, utilizando como texto de análisis *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010). Se analizará como estos videojuegos combinan lo narrativo y lo visual en torno a dos ejes fundamentales: por un lado, su identificación (visual y argumental) con géneros de estética muy marcada, como literatura de detectives o cine negro; por otro, por el carácter interactivo de la narración, es decir, la participación activa del jugador y su capacidad para influir sobre la historia narrada, más allá el papel tradicionalmente pasivo reservado al lector o espectador. Esta interactividad está anclada en lo sensorial, más específicamente en lo visual, y es, seguramente, la característica que añade un aspecto más innovador a este nuevo medio, y lo que convierte a estos videojuegos en ejemplos privilegiados de hasta dónde pueden unirse lo narrativo y lo visual.

PALABRAS CLAVE: Videojuegos, narrativa, imagen, interactividad, género artístico

Image and Narrative Interaction in the New Media:

Narrative Videogames and *Heavy Rain*

ABSTRACT: This paper intends to study “narrative videogames” that attempt to take the gamer’s experiences beyond those of the reader or spectator, using *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) as a text. We will analyze how these games combine narrative and image: on the one hand, there is a clear identification (both visually and in plot) with genres with a very strong aesthetic such as detective fiction or film noir; on the other, the narration is marked by interactivity, i.e. the active participation of the gamer and his/her ability to modify the story that is being narrated, beyond the traditionally passive role of reader or spectator. This interactivity is based on the senses, specifically on the visual, and it is, quite probably, what makes this new medium really innovative, turning these videogames into privileged examples for the study of the connections between narrative and image.

KEYWORDS: Videogames, Narrative, Images, Interactivity, Genre

Consideraciones terminológicas: literatura, cine, videojuego, y colonización disciplinar

La explosión, en la segunda mitad del siglo XX, de lo que se ha dado en llamar “la era de la teoría” ha llevado a que el análisis académico de cualquier disciplina esté basado no solo en la obra en sí, sino también en la apreciación de ésta desde un prisma fundamentado en la aplicación de una serie de términos de carácter teórico que moldean el significado y recepción de dicha obra. De forma simultánea, la aparición de escuelas de análisis como el *New Historicism* o el que muchos han considerado su sucesor directo, los *Cultural Studies*, favorecen la ampliación del término “obra” hasta aproximarlos al de “producto cultural”, desdibujando las antes estrictas divisiones entre Arte, con mayúscula, y otras representaciones que, si bien eran consideradas expresiones válidas de las inquietudes y preocupaciones de una época determinada, no alcanzaban el nivel de calidad o interés inherente necesarios para ser analizadas académicamente. En el paradigma crítico actual encontramos la conjunción de estos dos espíritus de análisis: por un lado, es muy habitual que productos culturales previamente no analizados académicamente llamen el interés de teóricos y estudiosos; por otro, el análisis académico de estas obras ha de ser no impresionista, sino cimentado en bases teóricas ya asentadas, por lo que se aplica a estos nuevos campos de interés académico terminología de sobrada solvencia crítica tomada de otras disciplinas, tendiéndose, además, a un análisis comparativo que no hace sino intentar conjugar la novedad del campo de análisis con un sustento teórico riguroso.

Aarseth, en el primer número de la revista *Games Studies*, expresó ya en 2001 su preocupación por que el estudio académico del videojuego fuera “colonizado” por otros campos, como los estudios literarios o cinematográficos (Aarseth, 2001). También Eeskelin afirmaba en 2001 que el análisis de los videojuegos, cuando se siguen parámetros que los vinculan a otras disciplinas, tienden a reducir éstos a narraciones interactivas, a historias que siguen un proceso ya fijado o a poco menos que cine aplicado a otro medio (Eeskelin, 2001). Sin embargo, y pese al interés de ambos autores por explicar que los videojuegos no son ni literatura, ni cine, ni teatro, resulta evidente que ciertos términos y conceptos que se encuentran en aquellas disciplinas pueden resultar muy útiles para el análisis del videojuego, e incluso algunos videojuegos recientes, como veremos, se presentan a sí mismos como “narraciones interactivas”, admitiendo desde su propia definición sus deudas con el cine y la literatura, lo que se puede traducir legítimamente en el uso de términos de estas disciplinas para su análisis. Más allá, además, de la utilidad de estos conceptos ya existentes para el teórico, también los consumidores de videojuegos como producto cultural pueden referirse, con facilidad, a los términos usados por estas disciplinas, con las que ya estarán familiarizados, en lo que Douglas considera un buen uso del “bagaje cultural” común a todas estas disciplinas (Douglas, 2002).

En las siguientes páginas, analizaré la reciente aparición en consolas de nueva generación de videojuegos “narrativos”, que intentan aproximar la experiencia del jugador a la de la lectura o el cine, aportando como novedoso el componente de interactividad, es decir, la capacidad de influir sobre el material, de afectar a lo que está siendo narrado¹. Más allá de su carácter lúdico, entiendo

¹ El videojuego narrativo como género, basado en las elecciones del jugador y su capacidad de influir sobre la narración en sí, no es ni mucho menos nuevo: en las siguientes páginas, sin embargo, nos centraremos en cómo afectan a este género

que este tipo de videojuegos resultan propuestas interesantes que combinan lo narrativo y lo visual, en torno a dos ejes fundamentales: por un lado, su identificación (visual y argumental) con géneros de una estética muy marcada, como la literatura de detectives o el cine negro; por otro, la narración en estos videojuegos esta notablemente basada en su carácter interactivo, es decir, en la participación en lo narrado del jugador, más allá del papel tradicionalmente pasivo reservado al lector o espectador. Esta interactividad es, seguramente, la característica que añade un aspecto más innovador a este nuevo medio, y, como trataré de demostrar, se trata de una interactividad claramente anclada en lo sensorial, pero aún más específicamente en lo visual, lo que convierte a estos videojuegos en ejemplos privilegiados de hasta qué punto pueden unirse lo narrativo y lo visual. Además, el conocimiento ya asentado sobre los procesos de lector y espectador pueden ayudarnos a comprender cómo se sitúa el jugador frente a la narración claramente visual del videojuego, es decir, cómo funcionan los mecanismos de satisfacción que se ponen en marcha.

Pese a su delicada relación, en términos de análisis, con otros objetos culturales que les preceden tecnológicamente, resulta innegable que los videojuegos han tomado en los últimos diez años el mercado de ocio (especialmente, desde la popularización de los ordenadores personales y el uso de las consolas como “centros de entretenimiento” en los últimos cinco años) a un nivel, en cuanto a ventas, equivalente al gasto y tiempo dedicado a películas o música. Habría que determinar, precisamente, cuál es la importancia cultural de este nuevo medio, algo que se torna problemático cuando se observa la tendencia, no sólo en lo teórico, sino en el diseño mismo de algunos videojuegos, a acercarse a aquellas disciplinas de las que Aarseth y Eeskelin deseaban distanciarse. Cada vez un número mayor de videojuegos incluyen algún tipo de historia de trasfondo presentada al lector mediante escenas cinemáticas, en ocasiones casi indistinguibles de una película, que sirven para proporcionar un argumento aún en el caso de videojuegos como los FPS (“first-person shooters” o juegos de disparo en primera persona), donde la narrativa no es el foco principal de interés. En las dos últimas décadas hemos asistido a numerosos intentos de hacer “evolucionar” las posibilidades narrativas del género literario por excelencia, la novela, aprovechando las nuevas posibilidades que ofrecía este nuevo medio: sólo así pueden entenderse los numerosos intentos de ficción interactiva en ordenadores y consolas, y es también desde este prisma desde dónde seguramente con más facilidad se pueden explicar aspectos fundamentales de la trama y diseño del género de la aventura gráfica, predecesora de las “narraciones interactivas” actuales.

Interactividad, aspectos visuales y construcción de la ficción

Burrill enfatiza, precisamente, que las aventuras gráficas tradicionales en tercera persona suelen presentar un argumento o narrativa que se estructura en torno a elementos con los que el jugador ya está familiarizado a través de la lectura, tales como los analizados en la pirámide de Freytag (explicada en *Die Technik des Dramas*, 1863): exposición, desarrollo, crisis y resolución. Sería la

las nuevas capacidades técnicas, sobre todo de carácter visual, de las consolas de última generación, y en el “despertar” o “renacer” de este género en este tipo de consolas.

familiaridad con estos elementos lo que permite que el jugador se centre en investigar el mundo ficticio que le rodea. El foco de atención pasa, pues, a ser el personaje que el jugador controla, que es a su vez trasunto de éste, algo facilitado también por el espacio de juego, delimitado por un marco tradicional como es la pantalla, que puede ser proscenio, cuarta pared, o vista desde el objetivo de la cámara (Burrill, 2005, 493).

El jugador es espectador, pero también creador de la acción en pantalla, estableciendo una conexión, a través del mando, que hace que no exista tal cuarta pared, sino que la pantalla se convierta en algo permeable, que conecta el cuerpo físico y real del jugador con el cuerpo virtual, pero en cierto modo también real, del personaje.

Žižek desarrolla la complicada relación entre el “yo virtual” y el “yo real”, viendo el primero como una proyección que busca y consiente el sujeto real, y que le permite acceder a un amplio abanico de experiencias a las que no tendría acceso en la vida real (Žižek, 1997, 134). El jugador pasa a dominar las acciones físicas (movimiento e interacción con el entorno y otros personajes) del “yo virtual” que controla, y la disposición a entrar en el mundo ficticio del videojuego ha de llevar al jugador, si quiere avanzar en la trama, a adoptar comportamientos, emociones y pensamientos que pertenecen al personaje que maneja, y no a sí mismo como individuo. Se daría, así, la paradoja de que el jugador se funde, y, a la vez, se mantiene alejado (alienado, en otros términos de análisis) del “yo” que maneja durante la partida. Esta aparente paradoja, que habitualmente no se da en cine y literatura, se podría explicar fácilmente, en el mundo del videojuego, por el componente extra de interactividad que tiene éste.

El concepto de interactividad supone, desde su inicio, todo tipo de complejas matizaciones teóricas que aquí sólo podemos bosquejar. Poole denomina a los videojuegos “narraciones kinéticas”, y habla de la existencia de unos “espacios problemáticos” en los que es imprescindible la interacción activa del jugador con el material para que avance la trama (resolviendo un acertijo, o derrotando a un enemigo), frente al tipo de narración “estática” que ofrece una obra literaria o película, donde la trama sigue desarrollándose sin que haga falta más participación, por parte del lector o espectador, que seguir leyendo o pendiente de la pantalla (Poole, 2000, 108). Es cierto, desde luego, que todo contacto con un material de ficción presupone una interacción física: en el caso de la novela, el lector no sólo interactúa físicamente con el libro en sí, sino que también lleva a cabo una serie de acciones cognitivas que poseen cierta interactividad: así, la inferencia y la elaboración inherentes a la interpretación de la historia. Para Tavinor, la diferencia entre este tipo de interacción y el videojuego es que lo que denomina “accesorios” (“props”) ficticios son distintos en el caso de películas y novelas, donde éstos serían concretos y no modificables de forma física; y videojuegos, donde serían, según sus propias palabras, “maleables y modificables” (Tavinor, 2005, 29).

El componente, pues, de interactividad del videojuego exige al jugador un tipo de concentración que, como ha señalado Baker, no es el mismo que se necesita para disfrutar de una película. En primer lugar, los videojuegos son, comparados con las películas, extraordinariamente largos, lo que llevaría a relacionarlos, en términos de duración, con una temporada de una serie de televisión (Baker, 2010, 53) y requieren, además, precisamente por las consecuencias de un error

(habitualmente fatales, en forma de *game over*), una gran concentración por parte del jugador. Esta concentración, y la inversión de tiempo y esfuerzo que se dedica a un videojuego, motiva una cierta implicación emocional, vinculada necesariamente al concepto de interactividad, que para Smuts quizá marque la diferencia entre lo que denomina – sin carga peyorativa alguna – medios “antiguos” y “nuevos” (Smuts, 2009, 54). Ahora bien, ¿hasta qué punto puede un producto, por más que sea interactivo, hacer que el jugador se sienta inmerso en él desde un punto de vista emocional? ¿Pueden establecerse conexiones de carácter emocional con el personaje que se controla, con otros personajes, o con los sucesos de los que el jugador es, al menos parcialmente, responsable? En las formas más tradicionales de narración, la audiencia (sea ésta lector o espectador) es poco más que un observador pasivo de una narrativa a cuyo desarrollo asiste, sin influir sobre la trama. Como señala Tavinor, no se puede obviar que incluso en éstas hace falta una participación cognitiva (Tavinor, 2005, 26), es decir, como ya hemos señalado la audiencia es físicamente pasiva, pero cognitivamente activa, en tanto que ha de descifrar lo que le es narrado y elaborar inferencias e interpretaciones. Aun así, en el caso de los videojuegos, el jugador parece adquirir un papel más activo, en el sentido de que en éstos se le permite influir en la narración o controlarla, o se ofrece al menos, como veremos posteriormente, una cierta ilusión de control.

Coincidiendo con una mayor capacidad gráfica de las plataformas de videojuegos, se han incorporado a gran número de éstos algún tipo de “argumento”, habitualmente en forma de escenas cinemáticas de cuidadísimo aspecto visual. En muchas ocasiones dichas escenas parecen hechas a mayor gloria del equipo de diseño gráfico del título, pero es cierto que estas narraciones, aún muchas veces basadas en clichés, tratan también de imbuir de significado las acciones posteriores del jugador, de proporcionarles un contexto. El argumento parece estar de moda en el mundo del videojuego, y teniendo en cuenta el componente de interactividad que antes mencionábamos, podríamos preguntarnos si al interactuar con el argumento éste puede realmente cambiar, basándose en las elecciones del jugador, o si como en las novelas y películas está ya condicionado de antemano, y todas las acciones del jugador van dirigidas a hacer que el argumento avance en la dirección adecuada.

En lo referente a la audiencia o público objetivo de un videojuego, Jones parece recuperar el concepto de paratexto de Genette² cuando explica cómo parte de la respuesta al juego tiene lugar en el contacto del jugador con el texto que rodea el título en sí, que incluiría campañas previas de publicidad, notas de diseño y producción, *trailers* o adelantos de contenido, reseñas, productos basados en el videojuego que pueden comercializarse posteriormente (como libros o películas, o bandas sonoras), o sitios web oficiales o creados por aficionados (Jones, 2008, 25). Estos objetos, que rodean el texto principal que es el videojuego y que se encuentran fuera de éste, condicionan también la recepción del título en sí. Convendría plantearse, también, una serie de preguntas acerca de la posible audiencia o público de un videojuego, comparado con el receptor, por ejemplo, de la obra

² Genette define el paratexto como el conjunto de enunciados que rodean al texto en sí, tales como el título, los subtítulos, el prefacio, el índice de materias, etc. Dicho paratexto determina la recepción del texto, estableciendo el marco comunicativo de éste (Genette, 1987, 10).

literaria. ¿Puede un videojuego generar las mismas emociones que la lectura, bien sea en intensidad, o tipología? ¿Exigen videojuego, película y novela “rituales” previos (iluminación, lugar y ambiente adecuado, estado de ánimo determinado) similares? No resulta atractivo observar a una persona durante un tiempo prolongado mientras está leyendo, mientras que sí puede resultar interesante observar a alguien interactuar con un videojuego: ¿implica esto algo sobre una disposición “comunitaria” por parte del videojuego que se ha perdido o nunca existió en el caso de la lectura, habitualmente una actividad solitaria? La multitud de estímulos sensoriales que producen y combinan la mayoría de los videojuegos presentes en el mercado (visuales, sonoros y táctiles, a través de imágenes en la pantalla o del mando correspondiente), ¿son comparables a las sensaciones visuales y, en segundo lugar y no siempre con influencia en el acto de lectura en sí, táctiles, que se provocan en el lector?

La narración interactiva en *Heavy Rain*.

En 2005, el estudio *Quantic Dream* lanza uno de los títulos quizá más prometedores y rompedores que existían hasta ese momento para Playstation 2, *Fahrenheit*, también conocido como *Indigo Prophecy* en el mercado norteamericano. Considerado en la actualidad casi un videojuego “de culto”, no tuvo el éxito que se esperaba, quizá por una campaña de publicidad poco exitosa o quizá, simplemente, porque el jugador habitual de videoconsolas no estaba preparado aún para acercarse a videojuegos que hicieran de la narración de una historia su premisa e interés principal.

Este mismo estudio lanza, en 2010, *Heavy Rain*, en exclusiva para la consola de nueva generación PS3, previa campaña de publicidad que incluye anuncios en prensa, televisión, un intenso debate en redes sociales y una cuidada campaña por internet, con un juego interactivo a través de la red, denominado “Four Days Challenge”, que permite a los suscritos no sólo optar a premios relacionados con el videojuego, sino también adentrarse en el ambiente, a medio camino entre el *film noir* y el *thriller*, que *Heavy Rain* propone. La reacción de la red, que es al parecer donde últimamente se libran las batallas de marketing lúdico, no se hace esperar: meses antes de su publicación, ya existe gran expectación por lo poco que se conoce sobre el videojuego, del que se va dando información con cuentagotas, y que es descrito por su creador, David Cage (aunque con ciertas reticencias), y por ejecutivos de Sony (sin reticencias y sin duda pensando en su posible nicho de mercado) como una “película interactiva” (Purchase, 2008).

Existen también, en torno al texto principal que sería *Heavy Rain* (siguiendo las ideas antes adelantadas de Jones acerca de la existencia un texto más amplio que el juego en sí, equivalente al paratexto de Genette), una serie de precuelas, tituladas genéricamente *Heavy Rain Chronicles*, que siguen al asesino en serie del juego antes de los sucesos de éste, y que se pueden adquirir a través del gestor de contenido en línea de la consola, Play Station Network. Desde mucho antes de su lanzamiento, se genera en torno a *Heavy Rain* a través de este paratexto lo que en la jerga del medio se conoce como “hype”, es decir, una sobreexposición del futuro jugador a las posibles bondades del producto, que puede provocar que posteriormente éste se sienta decepcionado, al no cumplirse tan

altas expectativas. La publicidad de *Heavy Rain* (basada, sobre todo, en imágenes “in game” (es decir, escenas reales del juego, pero también en otros adelantos visuales que enfatizan su estética *noir*) incide en su innovación frente a otros géneros ya tradicionales dentro del videojuego (la aventura gráfica “clásica”, por ejemplo) y quizá en el entusiasmo de su creador por comercializarlo como un título “adulto”, diferente, y con matices cinematográficos, como a continuación veremos, se encuentre una cierta intención de acercar al título a un nuevo tipo de jugador, habitualmente poco interesado en los videojuegos pero atraído por otras formas aún casi sin explorar en los grandes títulos, como la narratividad.

El jugador que se adentra en el mundo opresivo, oscuro y frío de *Heavy Rain* se encuentra, en efecto, frente a temática, personajes y entornos que beben directamente del cine negro. Es fácil ver la influencia de *thrillers* como *Se7en* (Fincher, 1995) en la presentación de un asesino en serie que deja a su paso y de forma voluntaria una serie de pistas, en un juego constante con los investigadores. Como en *Memento* (Nolan, 2000), encontramos al primer protagonista, el arquitecto Ethan Mars, como un individuo perdido, con amnesia, y con la acuciante necesidad de completar sus vacíos de memoria al tiempo que trata de salvar a su hijo. Al igual que en *Identity* (Mangold, 2003), el jugador maneja distintos personajes o identidades que le permiten explorar diversos aspectos emocionales del mundo y los sucesos que propone el juego. El torturado inspector Norman Jayden y su aplicación de la tecnología a la investigación criminal recordará al cinéfilo, necesariamente, a *Blade Runner* o a *Minority Report* (Spielberg, 2002). Como en numerosas películas, encontramos personajes más que conocidos como un padre desesperado, traumatizado por la muerte de su primer hijo y la inminente muerte de su segundo hijo a menos que consiga salvarle entrando en un juego de pistas, adivinanzas y pruebas con el asesino, que en ocasiones recuerdan al sadismo de *Saw* (Wan, 2004); o a un detective privado que se esfuerza por traer un poco de cordura y bondad a un mundo lleno de violencia.

Pero no acaban aquí las similitudes con lo cinematográfico. Durante varios momentos del juego, se utiliza la técnica de pantalla dividida, recurrente desde *El estrangulador de Boston* (Fleischer, 1968) y *El caso Thomas Crown* (Jewison, 1968), para hacer que la acción avance rápida y dinámicamente, o se emplea una suerte de voz en off que da contexto y profundidad a las acciones de los personajes (el jugador puede acceder, con una combinación de botones específica, a lo que el personaje que maneja en ese momento piensa sobre la situación que está viviendo). Son habituales los flashbacks a lo largo de la narración, una de las técnicas cinematográficas por excelencia que tiene su origen en la literatura. Sin embargo, por más que reconozca su deuda con el cine, y por más que su creador trate de presentarlo como una experiencia notablemente diferente de videojuegos de otros géneros (y sin duda, lo es) *Heavy Rain* es, ante todo, un videojuego que se puede disfrutar (jugar) tan sólo en la consola para la que ha sido creado, con un mando adecuado, y con la interacción del jugador. Exageraciones como que *Heavy Rain* es “una experiencia que no puede dejar impasible a los aficionados al cine y videojuego”³ (Hellio, 2010), o la afirmación de Chris Roper en

³ Todas las traducciones son mías, salvo que se indique lo contrario.

IGN de que es algo que Scorsese o David Fincher podrían haber rodado (Roper, 2010), o incluso las declaraciones de David Cage, que prefiere definir su rol como el de “escritor y director”, afirmando que el suyo es un trabajo “de autor” (Roper, 2010), al tiempo que afirma de forma explícita verse como un heredero natural de Orson Welles, hacen a *Heavy Rain* un flaco favor. Resulta atrevido, e incluso absurdo, hablar de culminación de un género que apenas ha sido delimitado por un puñado de juegos, y en el que todavía se están probando sus posibilidades y la aceptación del público. Más razonable es definirlo como “una experiencia interactiva que va más allá de las páginas de una buena novela o de una película de cine negro” (“*Heavy Rain*”, *Gamezone*), aunque deberíamos, en este caso, indicar qué es lo que hace que *Heavy Rain* vaya más allá de la experiencia que supone leer una novela o ver una película de género. La respuesta a este “algo más” es, precisamente, la propuesta interactiva de la experiencia: mientras que en la lectura de un texto o el visionado de una película no es necesaria la interactividad, parece decirnos Cage, ésta es fundamental en *Heavy Rain*. La interactividad, nuestra capacidad como jugadores de modelar, a través de las elecciones, no sólo la historia en sí, sino las acciones y por tanto la caracterización de los personajes, es uno de los aspectos principales que, en principio, separan a un videojuego como *Heavy Rain* de las fuentes en las que bebe, película y novela. En cualquier caso, es indudable que la “nueva” interactividad que propone *Heavy Rain* ha de estar basada no sólo en que el jugador responda a lo que sucede en la historia: podría decirse que, emocionalmente o intelectualmente, también el lector o espectador reaccionan, y esto “crea” de alguna manera la obra, puesto que influye en el significado que le es dada. La interactividad que proponen los videojuegos se cifra en la respuesta del jugador que, mediante sus acciones, influye en el desarrollo de la partida – en este caso, de la historia. Dado su carácter narrativo, las acciones de los personajes, controlados por el jugador, habrían de tener como resultado cambios en la narración. El jugador ha de tener, por medio de su control de los personajes, la sensación de estar influyendo en la historia, de estar cambiando el posible resultado de ésta. Y es aquí donde, pese al interés inicial que pueda suscitar *Heavy Rain*, parte de su promesa se rompe.

El creador del videojuego afirma que su intención es que el jugador tan solo *visite la historia* de *Heavy Rain* una vez, “porque así es la vida: sólo la puedes vivir una vez. Me gustaría que la gente tuviera esa misma experiencia . . . así se convierte en *tu* historia: una historia única, la historia que *tú* decides escribir” (Gaskill, 2009). Volver a jugar a *Heavy Rain* una vez que se ha finalizado sería, por tanto, acabar con la “magia” del juego. Sin embargo, para cualquier persona aficionada a los videojuegos, la rejugabilidad (es decir, la posibilidad de volver a jugar el título completo o parte de éste, probando otras estrategias) es un índice fundamental de satisfacción⁴. Si a esto añadimos la promesa implícita en la contraportada del juego de que “hasta las decisiones más insignificantes pueden cambiarlo todo”, ¿quién podría resistirse a retomar el juego desde su comienzo por segunda o tercera vez, tomando distintas decisiones, para ver hasta qué punto alteran el resultado final?

⁴ En términos psicoanalíticos Lacanianos, se podría relacionar este deseo de volver a jugar un mismo título para obtener una experiencia tan solo parcialmente distinta con el concepto de deseo, articulado en el registro de lo simbólico, y con la permanente búsqueda del objeto metonímico o inalcanzable: sería complicado asegurar que la inversión (de tiempo y esfuerzo) por parte del jugador al volver a jugar en estos términos compense el placer que se obtiene, puesto que la única satisfacción de la búsqueda del deseo es el proceso en sí, no el resultado.

Aarseth utiliza el término “literatura ergódica” para referirse a un tipo de obra cuyo significado está basado en elecciones. El lector (en sentido amplio, y entendiendo literatura como un producto con carácter narrativo) tiene que hacer un esfuerzo para “atravesar” el texto mediante las elecciones que realiza. La literatura ergódica animaría al receptor del texto a tomar decisiones de forma visible, y enfatiza la recepción activa y con opciones reales, frente a la decisión natural y dirigida que supondría pasar a la siguiente página. De este modo, la obra de arte ergódica “mantiene la tensión y la emoción, al tiempo que proporciona la posibilidad de descubrimiento, y pone de manifiesto el diseño y principios ocultos en la obra” (Aarseth, 1997, 179). En este contexto, resulta evidente que en los videojuegos, pese a mantener en principio la estructura narrativa de películas y novelas, la interactividad real de la que estamos hablando hace que exista un componente de reversibilidad: es decir, es posible en la mayoría de éstos revertir una elección incorrecta, o un resultado no deseable debido a falta de habilidad o de concentración, volviendo a enfrentarse a esa parte del juego. Precisamente, la satisfacción que genera la lectura o visionado de una obra de carácter tradicional, como una novela o película, es la linealidad que no permite sino reflexionar acerca de las acciones, prefijadas, que han producido el desenlace. En los casos en que se vuelve a visitar una película o novela tras un final sorprendente, muy a menudo es para ver cuáles son las “pistas” que existían en la narración y que hacían anticipar el desenlace: no existe, evidentemente, la opción de modificar las acciones de la narración de manera que el desenlace sea diferente.

Sin embargo, para aquellos que decidieran en su momento volver a comenzar el juego tomando nuevas decisiones (éste fue mi caso: los críticos literarios sufrimos, seguramente por deformación profesional, la necesidad de regresar a nuestros materiales una y otra vez, y no iba a dejar de ser el caso por tratarse de un videojuego⁵), las palabras del creador (“ha de jugarse sólo una vez”) suenan, más que a advertencia, a excusa. Aquellos que esperen profundos cambios en la narrativa tras tomar decisiones distintas se verán, casi inefablemente, decepcionados.

En mis partidas tomé decisiones muy diferentes, y, en ocasiones, ni siquiera las tomé yo, sino que fueron resultado de mi respuesta, unas veces más hábil que otras, a los QTE. Los QTE, o *Quick Time Events* [imagen 1], son un estilo de juego en el que se ha de pulsar en orden una serie de combinaciones de botones o mover el mando en una dirección determinada que se indican en pantalla de forma esquemática: si el jugador no consigue llevar a cabo las combinaciones de pulsación o movimiento en orden y siguiendo el ritmo, es “castigado” en distintas formas: en el caso de *Heavy Rain*, el castigo puede incluso implicar la muerte del personaje que se esté jugando en ese momento.

En *Heavy Rain* no sólo nuestras acciones se reflejan en la creación de emociones en los personajes, sino que también las emociones de éstos pueden afectar al jugador físicamente. Así, se utiliza la función de vibración del mando *DualShock 3* para reflejar momentos de especial

⁵ Quizá sea esto una de las cosas que separan, como objeto de ocio, la lectura de una novela frente a una película o videojuego: es relativamente habitual volver a ver una película, pero quizá no tanto regresar a la lectura de una novela una vez que se ha finalizado ésta, a menos que se haga con intenciones de analizarla. Por otro lado, es conocido el afán “completista” del jugador típico de videojuegos, que puede volver a jugar un mismo título en varias ocasiones hasta agotarlo completamente. A este afán completista se ha sumado, recientemente, la aparición en las consolas de última generación de una serie de “premios” que obtiene el jugador cada vez que consigue uno de los objetivos alternativos o más difíciles del juego.

nerviosismo por parte de los protagonistas. Por ejemplo, cuando estamos manejando a un personaje cuyo hijo se pierde entre la multitud, el mando comienza a vibrar, haciendo más difícil su uso, al tiempo que la imagen en pantalla también vibra y se desenfoca u oscurece (una convención visual que, de nuevo, proviene del cine): la mayor dificultad para identificar el estímulo visual y para concentrarnos y pulsar la combinación de botones correspondiente y para mover al personaje trata de reflejar el momento de pánico que vive éste. Este reflejo de ansiedad de forma física en las manos del jugador y como imagen distorsionada que percibe el jugador se repite en más ocasiones durante el juego: por ejemplo cuando otro de los personajes sufre ataques de ansiedad por su adicción, o cuando tras un accidente de coche uno de los protagonistas está atrapado dentro del vehículo, cabeza abajo: en este caso hay que realizar las acciones de forma contraria a lo que se indica en la pantalla, lo que simula la sensación de desorientación física y sensorial del personaje.

Resulta interesante este uso del mando, que sin duda no puede tener reflejo en la experiencia que supone leer una novela o ver una película, a menos que en el último caso nos remitamos a las artificiales y poco efectivas técnicas de “mejora de la experiencia cinematográfica” de los 60 o 70, el *Odorama* o el *Smell-O-Vision*, o a sistemas de vibración de asiento como *Percepto!* o el más reciente D-Box, que afectan al bienestar físico del espectador – y aún en este caso, éste puede sentir las “consecuencias” físicas de lo que está siendo narrado, pero esto no afecta su capacidad de influir en la narración. Por desgracia, este uso innovador del mando pronto deja de interesar (quizá por sobreexposición) al jugador, que maneja además cuatro protagonistas tan diferentes en sus motivaciones y caracterización que es imposible que se logre la misma implicación emocional con cada uno de ellos.

En mis varias partidas llegué a un final bastante similar, en el que el asesino del origami seguía siendo el mismo personaje, y si bien no todos los personajes principales llegaron vivos al final o corrieron la misma suerte, y por tanto una partida pudo considerarse más “exitosa” o con un final más “feliz” que las otras, no hubo cambios que atañeran a la verdadera motivación del juego, que es descubrir quién es el asesino⁶. Que nadie se engañe aquí pensando que se trata de salvar a un niño en peligro: al menos en mi caso, y me consta que en el de otros muchos jugadores, ésta se convirtió en una motivación secundaria respecto a conocer la identidad del asesino en sí, en la mejor tradición del género negro o la novela de detectives: el “whodunnit”.

Hayot y Wesp defienden que el “estilo” de la obra siempre ha pertenecido, en las producciones artísticas tradicionales, al artista o creador, pero que el carácter ergódico que hemos mencionado previamente permite que también el *receptor* de la obra participe en la creación del estilo (Hayot y Wesp, 2004, 405). Sin embargo, *Heavy Rain* dirige claramente al jugador hacia una serie de líneas predefinidas, donde el enorme número de decisiones (o, si se prefiere, cuando se trata de nuestra habilidad con el mando, “acciones con consecuencias”) parece tener mayor importancia de la que realmente poseen, dado que el resultado final es prácticamente el mismo. ¿Significa esto que

⁶ Esto parece ser igual en todos los posibles finales: si bien existen diferencias en la suerte de los otros protagonistas, el asesino está predeterminado en todos los posibles “epílogos” (un total de diecisiete), sin que la toma de decisiones por parte del jugador pueda modificar esto.

necesariamente han de existir límites, equivalentes a los ya ampliamente teorizados “límites” del texto literario como experiencia en la que el lector participa, pese a los intentos postmodernos de crear textos completamente “abiertos”?

La interacción de los personajes con el entorno se basa siempre en hacer que la historia avance, enfatizando el aspecto de elección en un sentido moral, es decir, la narración se ve afectada por consideraciones sobre qué es lo correcto o ético y qué no (no en vano la publicidad del juego planteaba la pregunta “¿Qué estarías dispuesto a hacer para salvar a alguien a quien amas?”). Es cierto que, como mundo ficticio, y para crear precisamente ilusión de realidad y de narrativa, *Heavy Rain* necesita, paradójicamente, un entorno limitado que no escape al control total de la historia, puesto que las acciones de los personajes han de afectar al desarrollo de ésta. En un entorno de tipo no lineal o cercado (“sandbox”) donde los personajes pudieran moverse libremente sin ajustarse a un hilo narrativo determinado, como sucede en los juegos de la serie *Grand Theft Auto*, la experiencia narrativa de *Heavy Rain* se tornaría incontrolable y confusa. Si se echan en falta, sin embargo, elecciones reales que modifiquen de forma sustancial los resultados de la narración o historia.

Es precisamente en los aspectos de construcción de la narrativa y los personajes donde *Heavy Rain* parece decepcionar al lector o espectador avezado. Si bien se ha de conceder que bebe de géneros con una estética, visual y argumental muy definidas, *Heavy Rain* cae, muy a menudo, en lo formulaico y manido. Algunas de las escenas y acciones parecen calcadas de secuencias ya trilladas en el cine, y nos hallamos ante personajes, siguiendo la terminología que ya acuñara en 1927 E. M. Foster, planos, sin complejidad real y clasificables como estereotipos. La acción avanza, además, con un ritmo notablemente desigual que puede llegar a desesperar, dado que el jugador tiene que pasar de realizar acciones completamente banales o incluso aburridas (eso sí, en entornos visualmente muy trabajados) durante minutos, tales como abrir y cerrar el frigorífico, servir la comida, o buscar un juguete por la casa; de ahí se pasa a escenas trepidantes en las que el exceso de QTE y de información visual apenas dejan tiempo para la reflexión y las decisiones se antojan apresuradas y poco satisfactorias. Se podría argumentar que así, en ocasiones, es la vida, un complejo juego de momentos de pausa y momentos de vértigo, pero si la intención de *Heavy Rain* es narrativa, una de las leyes fundamentales de la narración es la creación de un ritmo que se acomode a la historia que se está contando.

Quizá sea el momento, para aquellos que no hayan terminado el juego y tengan intención de hacerlo, de saltarse las próximas páginas, si quieren encontrarse con la posible sorpresa de descubrir la identidad del misterioso asesino del origami. Podría argumentarse que el que el jugador haya estado manejando, aún sin saberlo, al propio asesino como uno de los cuatro personajes que hacen avanzar la narración, es un auténtico *tour de force* que nos lleva a manejar al personaje que resulta, al final, ser el “malo” de este videojuego, el “antagonista” en términos clásicos de análisis narrativo. De nuevo, podría sugerirse que esto es un inteligente giro en la historia, y algo que conectaría, acaso, con el uso de la segunda persona del singular como voz narrativa en algunas novelas como *Si una noche de invierno un viajero* (1979) de Italo Calvino, o si se quiere buscar un ejemplo en la novela negra, la última obra del norteamericano Robert Coover, titulada precisamente *Noir* (2010), que también

emplea la segunda persona del singular durante toda la narración para referirse al protagonista, que se convierte en el lector, o viceversa. El uso de la segunda persona del singular como voz narrativa para crear implicación emocional se podría considerar equivalente en cierto modo al manejo de los personajes en un videojuego (que son, incluso visualmente, a la vez trasuntos del jugador y receptores de la acción que el jugador vive de forma vicaria). Sin embargo, *Heavy Rain* problematiza, y no de forma exitosa, la adscripción de las categorías protagonista y antagonista. Como se ha apuntado, existen diferentes protagonistas, y lo que es más importante, en el caso del antagonista habría de ser necesario, siguiendo la teoría del conflicto narrativo, que éste se presente como una fuerza opuesta a alguno de los otros protagonistas. Al no aparecer desde el comienzo el antagonista como una fuerza externa, real y opuesta a otros personajes, el descubrimiento final resulta apresurado, forzado, y fallido en términos narrativos.

La historia, como ya se ha indicado, no es original, sino algo que hemos visto y leído miles de veces. El interés extra que le confiere la interactividad, y el elevado nivel técnico de la ejecución visual y sonora del juego, no pueden suplir esta carencia de originalidad. *Heavy Rain* contiene como premisa narrativa, también, una serie de decisiones (incluidas en el ya comentado slogan “¿Qué estarías dispuesto a hacer para salvar a alguien a quien amas?”) que, si bien han de tener una cierta carga de dramatismo con el fin de implicar emocionalmente al jugador, se tornan muy pronto exageradas o incluso ridículas. Las “pruebas” que el asesino del origami exige que se resuelvan para salvar la vida del niño rozan lo absurdo, y desde un punto de vista argumental hacen que el juego se convierta en una parodia no intencionada del género al que desea pertenecer. El exceso de dramatismo, por un lado, y escenas ralentizadas y banales ya mencionadas, por otro, no contribuyen a crear una velocidad narrativa constante, o in crescendo, que resulte interesante. Aún más: pese a que, como previamente se indicó, el creador de *Heavy Rain* desee verse conectado a Orson Welles, no existe en el videojuego la intriga narrativa, ni la impecable estructura argumental, que existe en *Ciudadano Kane* (1941), y, desde luego, los intentos de introducir en la historia objetos que despierten en el espectador curiosidad e interés están a años luz de la célebre mención de “Rosebud” en la película. Y, pese a su carácter de videojuego “de género”, el diálogo resulta, también, torpe, manido, y poco sofisticado. Todos estos defectos quizá se disculpen, parcialmente, por tratarse de un medio (el videojuego) donde no se han explotado hasta la saciedad estos recursos como en el cine: en la gran pantalla, *Heavy Rain* no hubiera pasado de ser un producto menor, una película prácticamente copiada, en su intriga, personajes, y planteamiento, de *Se7en* o *El silencio de los corderos* (Demme, 1991).

La coincidencia sigue siendo un recurso narrativo fundamental, y es innegable que se precisa cierta tolerancia ante sucesos que no son enteramente probables si se ha de mantener algo fundamental a la hora de contar una historia: la narración de sucesos que no son habituales. Pero la tolerancia del público hacia el exceso de coincidencia parece haberse reducido en las últimas décadas, especialmente a partir de géneros ya asentados como el realismo o el naturalismo. El refugio de los “cheap plot tricks” o “trucos argumentales facilones” (Ryan, 2009, 56) en el panorama cultural actual parece ser, así, la literatura popular y ciertos géneros en el cine. De nuevo, *Heavy Rain* no

oculta su admiración y deuda, desde sus primeras imágenes, al cine y a la novela negras: sin embargo, en aras de la innovación, hubiera sido esperable una mayor sofisticación a la hora de no caer en manidos elementos argumentales o salidas que mucho tienen de fallo argumental como el bien conocido “deus ex machina”.

Se ha de ejercer especial cautela, cuando se analiza una obra narrativa desde el punto de vista de un profesional que se dedica al estudio de la narrativa, en tomar las reacciones propias, influidas por el exceso de exposición a un gran número de obras, como índice de la reacción del público en general. Sin embargo, sí que es cierto que en foros y reseñas se aprecia un descontento generalizado hacia aspectos de la trama que podríamos denominar fallos narrativos o vacíos argumentales (“plot holes”, según terminología de Ryan). El jugador medio no es tan inocente ni tolera con tanta facilidad giros inexplicables. Pero, incluso en el caso de los que, de forma un tanto presuntuosa, podríamos denominar *profesionales de la narración*, no hemos de apresurarnos a pensar que, por carecer de la inocencia que presupone la exposición a fórmulas argumentales manidas, no seamos capaces de disfrutar en cierto modo de la historia, si el resto de los elementos que rodean a ésta sí son satisfactorios. Es decir, podemos estar dispuestos a pasar por alto aspectos de la obra que claramente fracasan, siempre que la recompensa final (la satisfacción al final de la experiencia de juego) compense los defectos. Aún a riesgo de ponernos hipercríticos, las buenas vibraciones que el jugador obtiene de la premisa de *Heavy Rain*: lo arriesgado de la apuesta, lo novedoso del planteamiento, el impecable apartado gráfico y sonoro, el esfuerzo al tratar que el jugador se implique en la creación de la historia, no compensan sin embargo los defectos que, desde el punto de vista de la narrativa, presenta el videojuego.

Game over: evaluación y conclusiones

Con todas sus limitaciones, *Heavy Rain* abre el abanico de posibles jugadores para incluir a personas que no sean, necesariamente, jugadores habituales. La inmersión en la historia, su emocionalidad y la sensación de estar participando en la creación de la narración exige un nuevo tipo de jugador, o al menos características nuevas en jugadores ya existentes. Podría especularse, también, sobre si el tipo de jugador al que atraería este tipo de videojuegos es un jugador de más edad, o más maduro para poder apreciar la carga emocional y la “responsabilidad” narrativa que promete el título. Esta última distinción resulta, en todo caso, muy discutible debido al muy distinto perfil de los jugadores hoy en día, que no son ya tan solo adolescentes con demasiado tiempo libre.

Quizá la principal carencia de *Heavy Rain* se pueda abordar desde el término “profundidad”. Resulta difícil analizar si los videojuegos narrativos pueden, o podrán ser, tan “profundos” o “complicados” como novelas y películas, y seguir siendo rentables económicamente. En el caso de los videojuegos, es imprescindible que, dadas sus circunstancias de mercado específicas, el producto funcione bien en términos de audiencia, es decir, se venda: no existe el equivalente a pequeñas editoriales, o pequeñas distribuidoras, o películas con poco presupuesto: el producto ha de atraer a un público lo más amplio posible, lo que garantiza su éxito económico: de lo contrario, el título no

llegará siquiera a producirse, al menos para las “grandes” consolas. Quizá una excesiva profundidad en las líneas argumentales podría “alienar” a algunos jugadores, con lo que se podría suponer que títulos como *Heavy Rain* tratan de innovar, pero sin al mismo tiempo “asustar” a parte de la audiencia por su excesiva complejidad argumental. Y esto, por más que el creador de *Heavy Rain*, David Cage, insista en ver el producto como una obra de autor en la que no ha habido “cesiones artísticas” (Roper, 2010) por su parte.

Mientras que los defectos en la construcción del argumento y lo fallido de la promesa de un casi ilimitado número de opciones son bastante serios para un videojuego que se define a sí mismo como una narración basada en la elección, es cierto que videojuegos como *Heavy Rain* son una propuesta interesante para un género que en las grandes consolas está apenas por descubrir. Más allá de sus carencias, quizá se podría considerar que juegos de este tipo ofrecen una experiencia similar a la que ofrecen las novelas y películas que podríamos denominar “posmodernas”, donde la creación de significado reside, en gran parte, en el lector o espectador, en lugar de basarse en la creación por parte del autor de un universo cerrado donde la interpretación está dirigida por las restricciones que el propio autor impone.

Quedan en el aire una serie de preguntas incómodas a las que ni *Heavy Rain* ni estas páginas pueden responder. ¿Existen definiciones estáticas y completamente satisfactorias del término “narrativa”? Si como concepto elude una definición estable hasta tal punto que no es posible asegurar si los videojuegos pueden ser, de hecho, una forma válida de narrativa, ¿es esta incapacidad de llegar a una definición positiva o negativa? No podemos, aún, contestar a estas preguntas: sin embargo, sí podemos afirmar que, posiblemente, es el carácter abierto del concepto de narrativa lo que consigue mantenernos enganchados a una buena película, a una novela apasionante, o, por qué no, a un buen videojuego.

Referencias bibliográficas

“*Heavy Rain: The Origami Killer – PS3 – Review*” in *Gamezone*. [En línea]. Disponible en http://ps3.gamezone.com/reviews/item/heavy_rain_the_origami_killer_ps3_review/ [Último acceso el 26 de abril de 2012].

Aarseth, E., (2001) “Computer Game Studies, Year One” in *Game Studies, the International Journal of Computer Game Research*. Vol. 1, nº 1. [En línea]. Disponible en: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> [Último acceso el 26 de marzo de 2012].

Aarseth, E., (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, John Hopkins University Press.

Baker, N., (2010) “Painkiller Deathstreak. Adventures in Videogames” in *The New Yorker*, 9 de agosto de 2010, pp. 52-59.

Burrill, D. A., (2005) “Out of the Box: Performance, Drama, and Interactive Software” in *Modern Drama*. Vol 48, nº 3, pp. 492-512.

Douglas, C., (2002) “‘You have unleashed a horde of barbarians!’: Fighting Indians, playing games, forming disciplines” in *Postmodern Culture*. Vol 13, nº 1. [En línea]. Disponible en http://muse.jhu.edu/login?auth=0&type=summary&url=/journals/postmodern_culture/v013/13.1douglas.html. [Último acceso el 1 de mayo de 2012].

Eeskelin, M., (2001) “The Gaming Situation” in *Game Studies*, the *International Journal of Computer Game Research*. Vol 1, nº 1. [En línea]. Disponible en <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> [Último acceso el 25 de abril de 2012].

Gaskill, J., (2009) “Quantic Dream’s David Cage: ‘Play *Heavy Rain* Several Times, Kill the Magic of It’” in *G4TV*. [En línea]. Disponible en <http://g4tv.com/thefeed/blog/post/698809/Quantic-Dreams-David-Cage-Play-Heavy-Rain-Several-Times-Kill-The-Magic-Of-It.html> [Último acceso el 20 de abril de 2012].

Genette, G., (1987) *Seuils*. Paris: Éditions du Seuil.

Hayot, E. y E. Wesp, (2004) “Style: Strategy and Mimesis in Ergodic Literature” in *Comparative Literature Studies*. Vol 41, nº 3 , pp. 404-423.

Hellio, P., (2010) “Heavy Rain: Le thriller dont vous êtes le héros” in *Eurogamer*. [En línea]. Disponible en <http://www.eurogamer.fr/articles/heavy-rain-test-2> [Último acceso el 14 de abril de 2012].

Jones, S. E., (2008) *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*. New York, Routledge.

Lopes, D. M., (2001) “The Ontology of Interactive Art” in *Journal of Aesthetic Education*. Vol 35, nº 4, pp. 65-81.

Poole, S., (2000) *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*. Londres, Fourth Estate.

Purchase, R., (2008) “*Heavy Rain* Is ‘Interactive Drama’” in *Eurogamer*. [En línea]. Disponible en <http://www.eurogamer.net/articles/heavy-rain-is-interactive-drama-sony> [Último acceso el 14 de abril de 2012].

Roper, C., (2010) “Control freak: Will David Cage's *Heavy Rain* Videogame Push our Buttons?” in *The Independent*. [En línea]. Disponible en <http://www.independent.co.uk/life-style/gaming/control-freak-will-david-cages-heavy-rain-videogame-push-our-buttons-1902630.html> [Último acceso el 16 de abril de 2012].

Ryan, M., (2009) “Cheap Plot Tricks, Plot Holes, and Narrative Design” in *Narrative*. Vol 17, nº 1, pp. 56-75.

Smuts, A., (2009) “What Is Interactivity?” in *The Journal of Aesthetic Education*. Vol 43, nº 4, pp. 53-73.

Tavinor, G., (2005) “Videogames and Interactive Fiction” in *Philosophy and Literature*. Vol 29, nº 1, pp. 24-40.

Žižek, S., (1997) “Cyberspace, Or, The Unbearable Closure of Being” in *The Plague of Fantasies*. Londres, Verso, pp. 127-167.